

Я, Назаренко М.В. вчитель 1 категорії, вчителем біології працюю 21 рік. Працювати з учнями 5 класів, коли вони лише починають вивчати природничі науки на уроках природознавства, треба так, щоб у них не зник інтерес до предмету. А в 6-7 класах, де дається вже більш важкий матеріал для розуміння, необхідно шукати такі форми роботи, які захоплять учнів у практичну діяльність із метою дослідження різноманіття проявів природи. Тому я вибрала тему для самоосвіти, пов'язану з ігровими технологіями, яку можна використовувати на будь-якому уроці і навіть етапі уроку з користю для учнів: « Впровадження ігрових технологій на уроках біології»

В.О.Сухомлинський писав: «У грі розвиваються творчі здібності

особистості. Без гри нема і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра-це іскра, яка запалює вогонь допитливості»

Сьогодні актуальними є інтерактивні технології навчання, коли відбувається співнавчання, взаємонавчання, де учень і вчитель є рівноправними суб'єктами навчання. До інтерактивних технологій відносять і ігрові педагогічні технології.

Використовую ігрові форми роботи як:

- самостійні технології
- технологію уроку або його фрагмента
- елементи педагогічної технології;
- технологію позакласної роботи.

У своїй практиці використовую дидактичні ігри, комбінуючи їх із традиційними формами організації навчання. На моїх уроках ігрова технологія створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при урочній формі занять відбувається на різних етапах уроків:

- Під час актуалізації знань **для визначення рівня знань і вмінь учнів**
- На етапі мотивації навчального матеріалу-**щоб зацікавити, заінтригувати, налаштувати на роботу.**

- На етапі вивчення нового матеріалу
- На етапі закріплення здобутих знань-*для урізноманітнення роботи і зацікавлення учнів.*
- Як домашні завдання для індивідуальної роботи - *для стимулювання пошукової роботи, залучення додаткових джерел інформації*

Ось деякі види універсальних ігор, які використовуються мною на уроках у 5-9 класах

На етапі актуалізації опорних знань я використовую такі ігрові завдання:

Лови помилку, Зрозумій мене, Хто такий, що таке?, Знайди пару, Чорна скринька, Міні –кросворд, Крокуй-говори, Загальна буква, Бумеранг, Знайди родича, Хто зайвий?, Слухай, не позіхай, Хто швидший Естафета, Ланцюжок, Слабка ланка, Біологічний хокей, Вірю-не вірю

Ігрові завдання на етапі мотивації навчальної діяльності: *Відстрочена відгадка, Банк цікавих фактів, Прочитай, поясни, Цікавинки, Чи знаєте ви, що ..., Дивуй! Хто швидше, Гірлянда.*

Ігрові завдання для вивчення нового матеріалу :*Розгадування кроссворду, Поміркуємо, Творча лабораторія, Подорож країною, Систематики, Готельне обслуговування, Маско, я вас знаю, Шпигалка.*

На етапі рефлексії застосовую такі ігрові завдання як:

Ланцюжок-переадресування, Гра-метаграма, Розгадування загадок, Поясни рядки, Закінчи казку, Бліц-турнір, Вірю-не вірю, Знайди зайвого, Сенкан.

Набагато більший ігровий потенціал мають уроки узагальнення отриманих знань, закріплення їх та перевірка засвоєння матеріалу. Дуже жваво й ефективно проходить в ігровій формі підготовка до тематичної атестації, коли учні мають необхідний багаж знань і його потрібно актуалізувати й систематизувати.

На мою думку цікаво і змістовно проходять уроки – ігри, які практикую проводити переважно на уроках узагальнення: урок – подорож, урок – аукціон, урок – суд, урок-конференція, урок-змагання.

Позаурочна діяльність з предмету складається з роботи з обдарованими дітьми, допомоги у засвоєнні матеріалу слабкими учнями, з проведення тижнів біології, екскурсій, природоохоронних акцій. При проведенні позаурочних заходів використовую ігри, що є аналогами телевізійних ігор: «Брейн-ринг», «Я люблю біологію», «Що? Де? Коли?», « Щасливий випадок», «Перший мільйон», «Найрозумніший», різноманітних квестів.

Використовую ігри із застосуванням ІКТ: створюю інтерактивні кросворди, ігрові вправи за допомогою сервіса Learning Apps.

Головним своїм завданням вважаю формування творчо мислячих людей, ініціативних, самостійних, які вміють набувати, переробляти і практично застосовувати знання.